

# KONFRONTATION-SZENARIO

## DAS ULTIMATIVE SCHLACHTFELD!

King Hsss und die Snake Men eroberten Eternia im Auftrag des Namenlosen. So begannen die Großen Kriege zwischen den Snake Men und den Freien Menschen und das Land wurde schwer verwüstet. Die Ankunft des kosmischen Kriegers Ro mit dem Schwert von He hat die Aufmerksamkeit der Wilden Horde auf sich gezogen – sie will King Hsss angreifen und Eternia samt seiner verborgenen Kräfte erobern. He-Man und Skeletor treffen aus der Gegenwart ein und sind bereit, das Schicksal Eternias auf dem ultimativen Schlachtfeld zu entscheiden!

## Aufbau

Anzahl der Teams: 4

### Team 1

Helden-Startgebiet:  
Castle Grayskull

### Team 2

Helden-Startgebiet:  
Tempel von Serpos

### Team 3

Helden-Startgebiet:  
Tempel von Hordak

### Team 4

Helden-Startgebiet:  
Dragon Tower

## Szenarioregeln

- ◆ Eure Teams haben jeweils nur 1 Helden.
- ◆ Beim Aufbau erhält jeder Held 3 Eternium, das ihr zu Beginn der 1. Runde ausgeben könnt.
- ◆ Beim Aufbau legt ihr alle nacheinander je 1 -Marker auf leere Gebiete. Wiederholt den Vorgang anschließend mit einem 2. Marker.
- ◆ Ihr dürft in diesem Szenario keine neuen Soldaten auf die Karte stellen.
- ◆ Jeder Held hat in diesem Szenario einen -Grundwert von 2, unabhängig davon, ob der eigentliche Wert darüber oder darunter liegt.
- ◆ Die Aktion „Aufgabe meistern“ setzt ihr ein wie gewohnt, handelt dabei aber keine Aufgabenkarten ab.

### Ihr erhaltet jeweils:

- ◆ 1  und 2 Eternium, wenn ihr im Wildnis-Kampf gewinnt.
- ◆ 2  und 4 Eternium, wenn ihr eine epische Bestie besiegt.
- ◆ 3  und 4 Eternium, wenn ihr einen feindlichen Helden besiegt.

## Schädel-Ereignis

- ◆ 1.: In dieser Runde sind alle Kosten für Ausrüstung, Zauber und Maschinen um 1 reduziert (Mindestkosten: 1).
- ◆ 2.: In dieser Runde würfelt ihr zu Beginn des epischen Kampfes gegen epische Bestien nicht mit einem epischen Würfel.
- ◆ 3.: In dieser Runde fügt, wer im epischen Kampf die Initiative gewonnen hat (Held oder Bestie), sofort 1 Schaden zusätzlich zu.

## Siegbedingung

- ◆ Erreicht ein Team 10 , hat es das Spiel gewonnen.

# KONFRONTATION-SZENARIO

## DIE GROSSEN KRIEGE

Die Großen Kriege wüten seit Jahren auf Eternia. King Grayskull und der eternianische Widerstand widersetzen sich der grausamen Herrschaft von King Hss und seinen Snake Men, während die Wilde Horde versucht, das Kriegsglück zugunsten von Hordak zu wenden. Um alles zu verändern, braucht ihr alle! Ruft also eure Helden zusammen und setzt sie in entscheidenden Gebieten ein, um die Herrschaft über Eternia zu übernehmen und die Großen Kriege zu beenden.

## Aufbau

Anzahl der Teams: 3

### Team 1

Helden-Startgebiet:  
Castle Grayskull

### Team 2

Helden-Startgebiet:  
Tempel von Serpos

### Team 3

Helden-Startgebiet:  
Tempel von Hordak

## Szenarioregeln

- ◆ Eure Teams haben jeweils 2 Helden.
- ◆ Beim Aufbau legt ihr keine -Marker auf die Karte.
- ◆ Beim Aufbau nimmt jedes Team 4 Soldaten in den eigenen Vorrat verfügbarer Soldaten.
- ◆ Zu Beginn jedes Tages fügt jedes Team bis zu 4 Soldaten zum eigenen Vorrat verfügbarer Soldaten hinzu. Es dürfen nie mehr als 4 Soldaten im eigenen Vorrat verfügbarer Soldaten sein. Sind alle eigenen Soldaten bereits im Vorrat eurer Fraktion und auf der Karte, erhaltet ihr keine weiteren Soldaten.
- ◆ Bei der Aktion „Außenposten befestigen“ dürft ihr nur Soldaten aus eurem eigenen Vorrat verfügbarer Soldaten einsetzen.
- ◆ Es gibt kein Limit für die Anzahl verbündeter Soldaten in einem Gebiet.
- ◆ Helden können nicht die Aktionen „Wildnis trotzen“ und „Aufgabe meistern“ nutzen.
- ◆ Jeder Held hat einen -Grundwert von 2, unabhängig davon, ob der eigentliche Wert darüber oder darunter liegt.

## Siegbedingung

- ◆ Das Team, das am Ende der 9. Runde die meisten Außenposten kontrolliert, gewinnt das Spiel.
- ◆ Bei einem Gleichstand spielt ihr eine weitere Runde, um den Gleichstand aufzulösen.
- ◆ Hat am Ende der Runde mit dem 3. Schädel-Ereignis immer noch kein Team gewonnen, haben alle verloren.

# KONFRONTATION-SZENARIO

## ZUM CENTRAL TOWER!

Die Legende besagt, dass diejenigen, die den Central Tower betreten, nahezu unbesiegbar werden.

Nach dem ersten ultimativen Schlachtfeld, das die Großen Kriege beendete, fassten Skeletor und Evil-Lyn den Plan, den Central Tower zu erreichen und sich seiner Kräfte zu bemächtigen.

Doch wieder einmal war es die Zauberin, die das Unheil spürte und He-Man und Teela davor warnte. Wer wird dieses Mal siegen?

## Aufbau

Anzahl der Teams: 2

### Team 1

Helden-Startgebiet:  
Castle Grayskull

### Team 2

Helden-Startgebiet:  
Tempel von Serpos

## Szenarioregeln

- ◆ Beim Aufbau erhält jedes Team 5 Eternium, das ihr zu Beginn der 1. Runde ausgeben könnt.
- ◆ Eure Teams haben jeweils 2 Helden.
- ◆ Team 1 spielt He-Man und Teela; beide beginnen mit einer Maschinenkarte „Stridor“.
- ◆ Team 2 spielt Skeletor und Evil-Lyn; beide beginnen mit einer Maschinenkarte „Night Stalker“.
- ◆ Eure Teams erhalten Eternium durch kontrollierte Außenposten in der Vorbereitungsphase **von sowohl Tag- als auch Nachtrunden**.
- ◆ Entfernt beim Aufbau alle Ereigniskarten aus dem Begegnungsstapel.
- ◆ Beim Aufbau legt ihr keine -Marker auf die Karte.
- ◆ In diesem Szenario gelten Gebiete mit den Symbolen  oder  nicht als benachbart!

## Siegbedingung

- ◆ Am Ende der 4. Runde gewinnt das Team, das das Gebiet „Central Tower“ kontrolliert.
- ◆ Kontrolliert kein Team das Gebiet „Central Tower“ am Ende der 4. Runde, gewinnt das Team, das mehr Außenposten kontrolliert.

